PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 65, onsdag 9. oktober 1991

Redaksjonelt

Selv om det neppe har gått våre medlemmer hus forbi så tillater vi oss likevel å minne om dagens generalforsamling i Ares. Kun tre av det sittende styret, de etter hvert beryktede kjendisene; Sten Hugo, Kim og Johannes (rekkefølgen er tilfeldig) er de eneste i det sittende styret som stiller til gjennvalg. Så nå har også DU sjansjen til å bli noe mer enn en vanlig kobold, en lukrativ styreplass og tittelen Hobgoblin vinker i det fjerne! Alt du behøver gjøre er å utvise en viss interesse for å være med på å gjøre Norges mest tradisjonsrike spillklubb til et bra sted å være i fremtdien også.

Ellers minner vi, for gudene vet hvilken gang, om HEXcon. Det er planlagt busstur dit, vil du sikre deg en plass så snakk med Johannes. For ordens skyld, HEXcon finner altså sted i den lille landsbyen med store kirken i tidsrommet 1. - 3. november.

Til slutt noen ord om Xcon. Som alle nå vet fikk et arrangement som startet svært lovende en trist og altfor tidlig avslutning. Gjengen i Hønefoss hadde gjort en bra jobb, de har faktisk plassert Hønefoss på kongresskartet som Norges nest største og beste spillkongress, etter ARCON men før HEXcon. Den vannvittige pøbelstreken som førte til at arrangementet måtte avlyses kan ingen forsikre seg mot. Ingen har kapasitet nok når det gjelder vakter til å hindre kriminelt sinnsyke fra å begå denne type ugjerninger. Vi ønsker Xcon gjengen lykke til med neste Xcon(nr 1,5?).



Ad Arma ! #0

Leder

Velkommen til Ad Arma ! Først av alt, en beklagelse til de som har ventet alt for lenge på dette. Og til alle dere som lurer på hva dette er: dere ser nå på det som skal bli et nytt PBM - fanzine, eller postspillfansin for de som foretrekker det norske navnet. Vet du ikke hva PBM er ?Bekymre deg ikke, på s. 2 finner du en forklaring på dette begrepet.

Dette er altså et fornummer til et nytt PBM - fanzine.Etter å ha vurdert mengden av stoffet jeg hadde, og etter å ha fått råd, bestemte redaksjonen seg for å gi ut et fornummer istedet for et nummer 1. Slik at man hadde et skikkelig grunnlag for fanzinet når det skulle komme skikkelig i gang. Pr. i dag eksisterer det bare ett annet helnorskt fanzine (som jeg kjenner til), nemlig The Backstabber som utgis av Borger Borgersen.Dette konsentrerer seg om Diplomacy. Det andre heter Bohemian Rhapsody, og er skrevet på engelsk, og tar for seg litt forskjellig.Begge kommer forhåpentligvis til å anmeldes i et senere nummer.

Så over til det viktigste, framtidig innhold i AA :

Leder, det du leser nå, hvor jeg kommer til å ta opp ting som interesserer meg i øyeblikket, og ellers informerer om ting som vedrører AA:

Brevspalte, hvor dere får anleding til å si deres mening om det dere har lyst til;

Artikler om løst og fast, hovedsaklig innen fantasi / SF sjangeren. Dette er et område hvor jeg gjerne vil ha bidrag fra leserne.;

Tegninger (forhåpentligvis).her er jeg helt avhegige av dere, jeg er ingen stor tegner;

Kjøp & Salg spalte, hvor dere kan selge / kjøpe ting som dere vil bli kvitt / har lyst på

Og selvfølgelig, SPILL. På side 2 vil du finne en liste over de spillene som foreløpig er aktuelle for spill i AA.Det kommer forhåpentligvis til å finnes mange forskjellige spill i AA. Fra de store kommersielle spillene som Diplomacy, til de små hjemmelagede. Reglene til de aller fleste spill blir publisert av meg i AA, bortsett fra Diplomacy og et par andre. Du har som abonnent mulighet til å delta i alle spillene i AA, det er ingen tillegg i prisen for å delta i spillene.

Hvilket bringer oss over på et annet tema, nemlig prisen.Jeg kommer ikke til å tjene noe på AA, du betaler kun for kopiering + porto. AA kommer antagelig til å koste ca 10 kr for et nummer på 20 sider inkludert porto. Portoen blir den største utgiften, så en økning i sidetall vil ikke føre til stor økning i pris. Sidetallet kan variere, og det er derfor ingen fast pris på AA Du sender inn en sum penger, så får du AA til pengene tar slutt.

Hvis du føler at du har noe å bidra med! (artikler, tegninger, eller andre ting), kan du gjerne sende det inn til meg, og kanskje det blir publisert i et nummer. Noen bidrag fra leserne blir hvert nummer belønnet med gratisnummer.

Jeg er også interessert i flere abonnenter, så hvis du vet om noen som kunne være interessert, så gi dem et tips, eller send meg deres adresse.

Tron E. Nerbø
PB 1330
6401 MOLDE

X-CON !
En gammel manns referat

X-Con ble arrangert for første gang i år. Gutta i Hønefoss har lenge snakket om å lage en kongress - hvem har vel ikke hørt Hans "Tornado" Thoresen fantasere om "Chicken-Con", "Hencon" etc. Med X-Con var det plutselig alvor, og det var ingen tvil om at man måtte besøke arrangementet.

Selv hadde jeg tilbudt meg å være sjåfør for Thomas N, Fredrik V og Gunnar F. Det første de klagde over da jeg plukket dem opp på Majorstua var at jeg ikke hadde tatt med Borger. "Han er så morsom å mobbe", ble det sagt!? Bilen, min gamle og støyende Audi 80, hadde de faktisk ikke noe å utsette på. Men så kjørte vi da også fra den første Porschen allerede før vi nådde Smestad.

Motorfesten fortsatte i Sandvika, etter å ha oppgitt kampen mot neste Porsche. Vi kjørte for moro skyld to ganger gjennom alle de fire sinnsvake 2-plans rundkjøringene ved kommunebygget, med ca. 1,5 runder i hver, totalt en rotasjon på ca 4300 grader. Lenge leve rundkjøringsforskerne på NTH!

Like over Sollihøgda holdt det imidlertid på å gå galt med bileventyret. Det var en gigantisk teknisk kontroll, med minst 20 snut (som Thomas og Erlend kaller slike offentlige tjenestemenn). ALLE ble vinket inn, og nervøziteten (som Thomas og Erlend ville ha stavet det) steg da ordensmakta brukte en evighet på å fingranske en temmelig ny Volvo 740 rett foran oss i køen. Samtidig som min bil holdt på å koke. Den er nemlig bygd for fart, og tåler ikke å stå stille. Pluss at det lyser en enorm selvinstallert rød lampe på dashbordet. Jeg klarte imidlertid å dekke lampen med kneet, og da politimannen som kom bort til oss var av den typen som blir glad når man har vognkortet klart, og dessuten ikke gadd å bøye seg ned og se etter rust o.l, ble det bare en rask blinklyssjekk før vi kjørte videre.

Så ankom vi X-Con. Det var en smal sak å snike seg inn, men siden det var buttons å hente, valgte vi å gå tilbake og registrere oss. Og der kom kongressens første positive overraskelse. Som turneringsarrangør fikk jeg et eget hvitt skilt med mitt navn tydelig påført, og adgang til VIP-området i kosekroken til turneringsarrangørene. BRA!

Arrangørene hadde full kontroll. De hadde et begrenset, men tilstrekkelig antall turneringer, og de "riktige" spillene. På fredag var det AD&D, Call-of Cthulhu, Junta, Axis & Allies og Britannia! BRA! Det var ingen Shanghai Trader- og Titan-spill å se! Eneste skår i gleden var at vaktene ikke kastet ut semi-trønderen som prøvde å bygge opp en Gunslinger-menighet inne i sangsalen... Vel - det får være nok rasisme/hets for denne gang. Vi savnet faktisk Hexagon på X-Con. De var kun representert med en halv mann (nevnte semi-trønder) pluss en ikke-Hexagonsk trønder.

Videoprogrammet må også nevnes. BRA! Selv hadde jeg påtatt meg turneringslederjobben i Junta. Derfor satt jeg og kjedet meg en time mens spillerne var ivrig opptatt med å myrde hverandre i banken. Et par utflukter til omkringliggende bensinstasjoner og junk-buler hjalp på humøret. Redningen kom rett før klokken 22, da det siste Phobos-redaksjonsmedlemmet ankom kongressen. Vi satte i gang Junta-finalen og gikk for å utforske den lille landsbyen ved den store fossen med så lite vann. Hans "Tequila" Thoresen hadde holdt et lengre foredrag om landsbyens skjenkesteder og hvilke sosiale sjikt som vanket hvor. Vi gikk til den anbefalte "Bryggerikjelleren", som unektelig var et populært sted - faktisk så populært at 90 % av lydbølgene man oppfanget var fra folk som satt 10 meter borte, reflektert av det lave, buede taket. De resterende 10 % av kameratens forsøk på å snakke forsvant da et sju-manns tyroler-inspirert ompa-orkester satte i gang. Vel, vel.

Vi flyktet til et annet sted ved navn "Taffe's Pub", lengre ned på statusstigen. Det viste seg å være et perfekt sted for en gammel mann som meg, med en gitarist som sang gamle Simon & Garfunkel-melodier o.l. Pluss plenty av underholdning fra berusede innfødte som ramlet opp på podiet eller bare stilte

seg der og glante dumt ut i luften. Vi fikk etter hvert selskap av flere spillere og ble der til det stengte.

Etter å ha sjekket tilstandene i kongresslokalene, emigrerte vi til Tronds hytte utenfor Hønefoss. Det holdt på å skje en ulykke da vi ble angrepet av 2 kamikaze-elger, men Geir Aalberg klarte å styre bilen rundt.

På hytta satte vi i gang med et AD&D-scenario fra Arcon 1 (!!!). Dessverre var jeg så trøtt at jeg måtte gå og legge meg. Da jeg stod opp neste morgen lå det en halvdød mann i utgangsdøra. Det er vel dårlig gjort å henge ham ut, så jeg sier bare at den fjerde bokstaven i fornavnet var G. Mens mannen lå der bevisstløs, rant det gult boblende skum ut av munnen hans - visstnok restene av min 12 år gamle Glenfiddich. Jeg ser ingen grunn til å gjengi de grusomme historiene om hva som hadde skjedd etter at jeg gikk og la meg - men de var rystende og kvalmende...

Så dro vi ned til skolen igjen for å spille 1830, og ble møtt av et STENGT lokale. I løpet av natten hadde noen gått amok med en brannslange, og selv om vannet var lett å få vekk, hadde en hysterisk rektor kommet og kastet ut hele kongressen fra skolen! Ufattelig, men sant.

Vi dro tilbake til Oslo igjen, og det skjedde ikke noe mer enn at det elektriske systemet i bilen kapitulerte pga fuktighet, så jeg ikke fikk bilen helt hjem den dagen.

Avslutningsvis må jeg nevne at kongressen hadde over 150 deltagere. Jeg synes at arrangementet var glimrende så lenge det varte, og nøler ikke med å utrope Hønefoss til Norges nest viktigste spillmiljø, etter Oslo. Jeg håper arrangørene klarer å samle krefter til å prøve igjen neste år, selv om X-Con fikk en brå og sørgelig avslutning denne gang.

Jon [redacted]





FORMIDDAGENS SJOKKMELDING

****

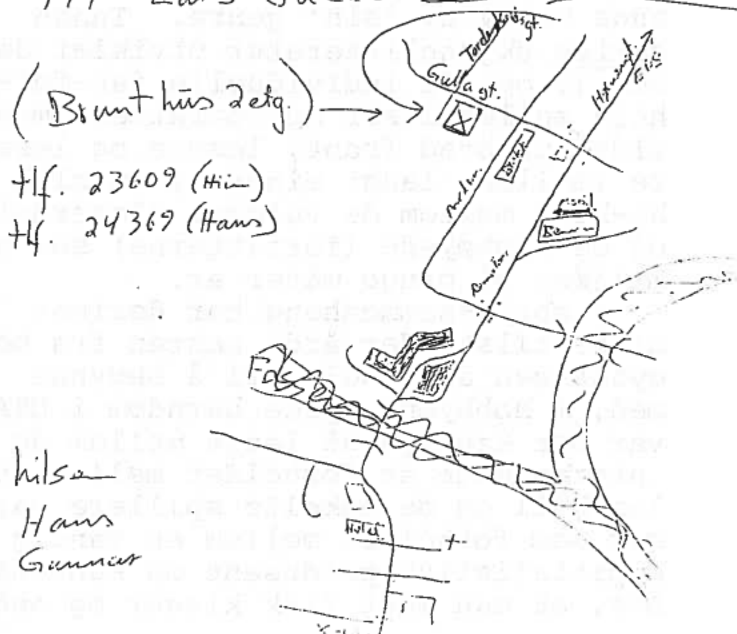
Jon / Johannes / Trond

X-CON avlyst p.g.a hærverk!

(noen hadde tatt en branslange, og skrudd på, for deretter å forsvinne.)

Vi ble kastet ut av Rektor.

Gunnar & Co har blitt med oss til Lars Jacob Hiim. KOMETTER



FANTASI & SIMULERING

Blant de mest slående likheter mellom science fiction/fantasyhobbyen og simuleringsspill, er det faktum at begge fritidsbeskjeftigelser har et sterkt innslag av aktivisme innebygd i seg. Når det gjelder spill, er det kanskje ikke så rart; i det minste prinsipielt, skal jo de fleste spill være en sosial affære, der to eller flere møtes rundt brettet. I sf-litteraturens tilfelle kan det tilsynleatende fortone seg noe annerledes: Å lese er jo som oftest en enslig beskjeftigelse, og later ikke uten videre til å føre med seg kontakt med andre lesere, forfattere eller andre som er involvert. Men det særtrekket finnes ved fantastisk litteratur, at de som leser den ofte blir inspirert til å gjøre noe med den også.

De skriver selv, eller korresponderer med andre entusiaster, eller møtes i klubber eller på kongresser, eller utgir små amatørblader ("fanziner", fra fan magazine) -- og rett som det er blir de små amatørbladene til viktige litterære tidsskrifter, eller de beskjedne hobbyforfatterne til fullvoksne profesjonelle. Faktisk er mye av science fictions historie utenkelig uten fan-bevegelsen. Den utgjør et slags litterært demokrati (eller ihverfal "entusiastokrati") av en type som er nokså enestående: Selv ikke lesere av kriminalfortellinger, som ellers er blant de mest engasjerte og entusiastiske som finnes, har utviklet en tilsvarende hobby av 'sin' genre. Innen seriøs skjønnlitteratur utvikler det seg av og til individuelle fan-forhold mellom leser og forfatter, men aldri på bred front, lesere og lesere imellom, langt mindre i en slik hy-brid mellom de vulgære (leserne) og de opphøyede (forfatterne) som sf-miljøet på mange måter er.

I spill-sammenheng har derimot slike tilstander årdd nesten fra begynnelsen av. Helt til å begynne med, i hobbyens spede barndom i USA var det kanskje så langt mellom de interesserte at forholdet mellom Avalon Hill og de enkelte spillere var mer som forholdet mellom en vanlig kapitialistisk produsent og kundene. Dvs. at man mest fikk klager og andre produktrelaterte kommentarer. Men siden spill altså er en naturlig sosial form for virksomhet, varte det neppe særlig lenge før spillklubber, turneringer, postspill osv. kom igang. Nå er det kanskje litt villedende å legge alt for stor vekt på det sosialiserende aspektet ved simuleringsspill; mange av dem, og i særedleshet tomanns krigsspill, egner seg også meget bra som énmanns spill, og blir ofte kjøpt av folk som slett ikke har noen i nabolaget det kan spille med. For den saks skyld er det en mengde simueringer som faktisk aldri blir spilt, bare kjøpt inn, lest, kanskje satt opp (eller kanskje brikene ikke blir brukket løs engang!) og så satt kjærlig til side i bokhyllen...

Samler- og hobbyist-aspektet er altså til felles for sf-fandom og spillhobbyen; dessuten er det en til dels meget stor overlapping av medlemsmassen: I begynnelsen av hobbyen i Norge på slutten av 70-tallet, var overlappingen nærmest total, og den er ikke blitt svekket vesentlig av at den dominerende formen for spill de siste ti årene har vært rollespill, som nesten bestandig henter bakgrunnen sin fra den fantastiske subkulturen. Nå er det mer begrenset hvor mange som har tid eller interesse for å være aktivt engasjert i både sf- og spillmiljøer; ikke desto mindre er det klart at de som drev frem en spillfandom i USA i svært stor grad kom fra sf-amatørbevegelsen, og de tok sitt begrepsapparat og sin praksis med seg. Det er selvsagt bare tull å sette opp noe falsk motsetningsforhold her (hei, Jon!); på den annen side er det ikke, hverken her til lands eller i det store utland, snakk om noen 100% overlapping.

Som jeg har prøvd å vise gjennom denne spalten, er likhets- og tilknytningspunktene betydelige, og kan godt både få mer oppmerksomhet og pleies bedre enn det har vært tilfelle til nå. Sf-fandom har hatt fordommer mot 'gamers', og spillfans mot 'helskjøre' fantasientusiaster. Men hvis begge parter erkjenner sine likheter, vil man kunne få mye ut av et samarbeid.

- Johannes H. Berg



- KONGRESSTRAGEDIEN

Det begynte så fint og lovende på Arcon 7, der Hans Thoresen og andre ringerikinger virret rundt med en brosjyre for en kongress de hadde tenkt å kalle for X-CON. Enkelte blant oss prøvde å overtale dem til å gå med på at det var et svakt navnevalg (ligner for mye på en viss kongress i en liten landsby med en stor kirke) -- men ringeriknigene innrømmet villig sin mangel på oppfinnsomhet. Og ellers lot det til at de kunne ha et bra opplegg; da tilslutt definitiv informasjon dukket opp i august-september, så jo hele greia ganske attraktiv ut. Dessuten er ikke Hønefoss særlig langt fra Oslo (så nær at det var billigere å ta rutebussen enn å leie en buss selv). Altså gjorde man sitt beste for å overtale flest mulig av Ares + Ares' medlemmer til å dra, og i pent høstvær fredag 4/10 troppet man opp til Hønefossbussens avgang kl. 1507 fra Universitetsplassen. Det var faktisk så mange spillinteresserte med den bussen at det var flaks det kom en ekstra vogn bak, ellers hadde vi ikke kommet med alle sammen.

På veien oppvoer ble det spilt svært lite (jeg forsøkte meg på sjakk-i-hodet med Sten Hugo Hiller, men måtte bare konstatere at situasjonen var for vanskelig for meg å håndtere alt etter en seks-syv trekk, og ga opp) men pratet desto mer om rollespill og annet. Når man etter halvannen timers tid arriverte på Hønefoss, gikk det både greit og raskt å finne frem til Ringerike Gymnas, der kongressen skulle finne sted. Og der var det ganske mange menneske allerede; etter at vi hadde registrert oss kunne vi finne mange vi kjente fra før rundt omkring, og litt lenger ut mot kvelden var det klart at det var kommet over 150 mennesker. Svært bra, til å være et første gangs forsøk (vel 50% mer enn en viss trønderkongress noen gang har kunnet skilte med, f.eks.). Og selve driften og opplegget virket også riktig vellykket; turneringene og annet fredag kveld så ut til å gå glatt.

Selv satte jeg meg til ved Brittannia-bordet alt da første pulje ble innledet kl. 1830, og klarte å kvalifisere meg til finalen (det skulle egentlig ha vært tre runder, men var ikke fler deltagere enn at det bare ble 2 bord). Det viste seg etterhvert at finalen ble lagt til kl. 2300, noe som jeg var mindre begeistret for, siden det var blitt klart at en del folk fra Oslo-miljøet kunne tenke seg å dra en tur på byen for å prøve Hønefoss by Night, og deretter ta seg hjem til Trond Jansens hytte i Ådalen (en mils vei nord for Hønefoss) for å tilbringe resten av natten der. Nå medførte Britannia-spillingen at jeg ble sittende på skolen helt til kl. 0230, omtrent (situasjonen min på brettet var da helt håpløs, så jeg lot med god samvittighet turneringsansvarlige få spille de siste to rundene). Bilen til Ådalen gikk nemlig 0240, og vi gikk dermed glipp av det store -- og beklagelige -- klimaks på hele kongressen.

Et eller annet geni fant nemlig ut at å skru på en brannslange i den delen av skolebygningen som ikke var i bruk til kongress, var en utrolig festlig idé. Selvsagt ble vannet skrudd igjen (det tok ikke mer enn et kvarters tid, sånn omtrent ved 0400-tiden, før noen merket at det kom flommende vann ned fra 3. etasje). Vannet ble tørket opp etter beste evne, men det var likevel for mye for skolens rektor. Han hev rett og slett X-CON 1 ut av lokalene sine, kl. 1010 på lørdag formiddag. Tragedie for Hans & co.; ille for alle de fremmøtte -- ikke minst tilreisende både fra Oslo-området og lenger unna. Selv oppdaget vi ikke hva som var skjedd før kl. 1405, da vi noe slitne ankom kongresslokalet, og fant en lapp fra arrangørene under vindusviskeren på Jon [redacted] bil...

- Johannes H. Berg